Un scénario Casus Belli pour

STAR WARS

Grand Moff, droïd assassin & vieux cristaux



Ce scénario résolument orienté action s'adresse à des joueurs et des personnages expérimentés, et à un MJ capable d'improviser. Il faut absolument que le groupe ait de bonnes compétences en Programmation, Démolition et Sécurité, et surtout en Répulseurs.

ACTE I
DES SIGNAUX MYSTÉRIEUX

Briefing

Après les saluts habituels au lieutenant-colonel Maar Buril, les PJ se voient présenter leur nouvelle mission en la compagnie inhabituelle d'un droïd de protocole. Buril commence : « Notre cargo modifié, le fameux *Antennes d'Ackbar*, a détecté des signaux émis par un vaisseau non identifié en direction de la septième planète du système Reega, situé dans la Bordure extérieure. Nous avons mis notre meilleur spécialiste au travail, et il a fini par les décoder. Messieurs, je laisse la parole à Z6PO.

— Merci. Je suis heureux de collaborer avec vos services. Il est malheureusement difficile d'être catégorique quant à la teneur exacte du message. Toutefois, je suis formel : il s'agit d'un rapport émis par un vaisseau-sonde du temps de la guerre des Clones. Malgré son archaïsme, il est codé selon un schéma très inter...

— Ce que veut dire notre ami, c'est que tout porte à croire qu'un matériel militaire inconnu et probablement dangereux a été réactivé par on ne sait qui pour une mission dont nous ignorons tout.

Votre tâche est donc de ramener dans les délais les plus brefs toutes les informations susceptibles de nous permettre d'éclaircir ce problème. Que la Force soit avec vous. »

Juste un peu trop tard !

Gravitant autour d'un soleil rouge agonisant, les vingt-cinq planètes du système Reega sont inhabitées et situées en dehors de toute route commerciale. A leur arrivée, les PJ détectent deux vaisseaux sautant en hyperespace aux confins du système. Trop tard pour les suivre...

La septième planète est une grosse boule de rocher couverte de poussière bleuâtre, d'où émergent des massifs plus ou moins imposants (du simple caillou à la gigantesque chaîne de montagne). Après un certain temps passé à survoler le paysage, les PJ remarquent un bloc rocheux de 200 mètres sur 200 (voir plan ci-contre), percé de deux immenses portes métalliques. Il ne leur reste plus qu'à se poser, à enfiler les scaphandres et à s'en approcher... Pour la suite de cet épisode, rappelez-vous que les PJ sont enfermés dans des tenues étanches, et qu'ils se trouvent sur un monde obscur et sans atmosphère. Modifiez vos descriptions en conséquence : ils ne sentent rien, n'entendent que la radio de leurs casques, et leur champ de vision est très limité.

Autour du rocher, la poussière est marquée de nombreuses empreintes de pas, et porte les traces du déchargement de plusieurs objets de grande taille, qui sont passés par le sas secondaire (celui qui s'ouvre sur la pièce 1). Le sas principal (s'ouvrant sur la pièce 3) ne présente pas de commande d'ouverture extérieure. Une antenne parabolique est incrustée sur un pan incliné du bloc rocheux.

Il faut un jet de Sécurité (diff. 15) pour ouvrir le sas secondaire. Visiblement, le bricolage des précédents visiteurs n'était pas prévu pour plus d'une ouverture.

La base abandonnée

Niveau 0

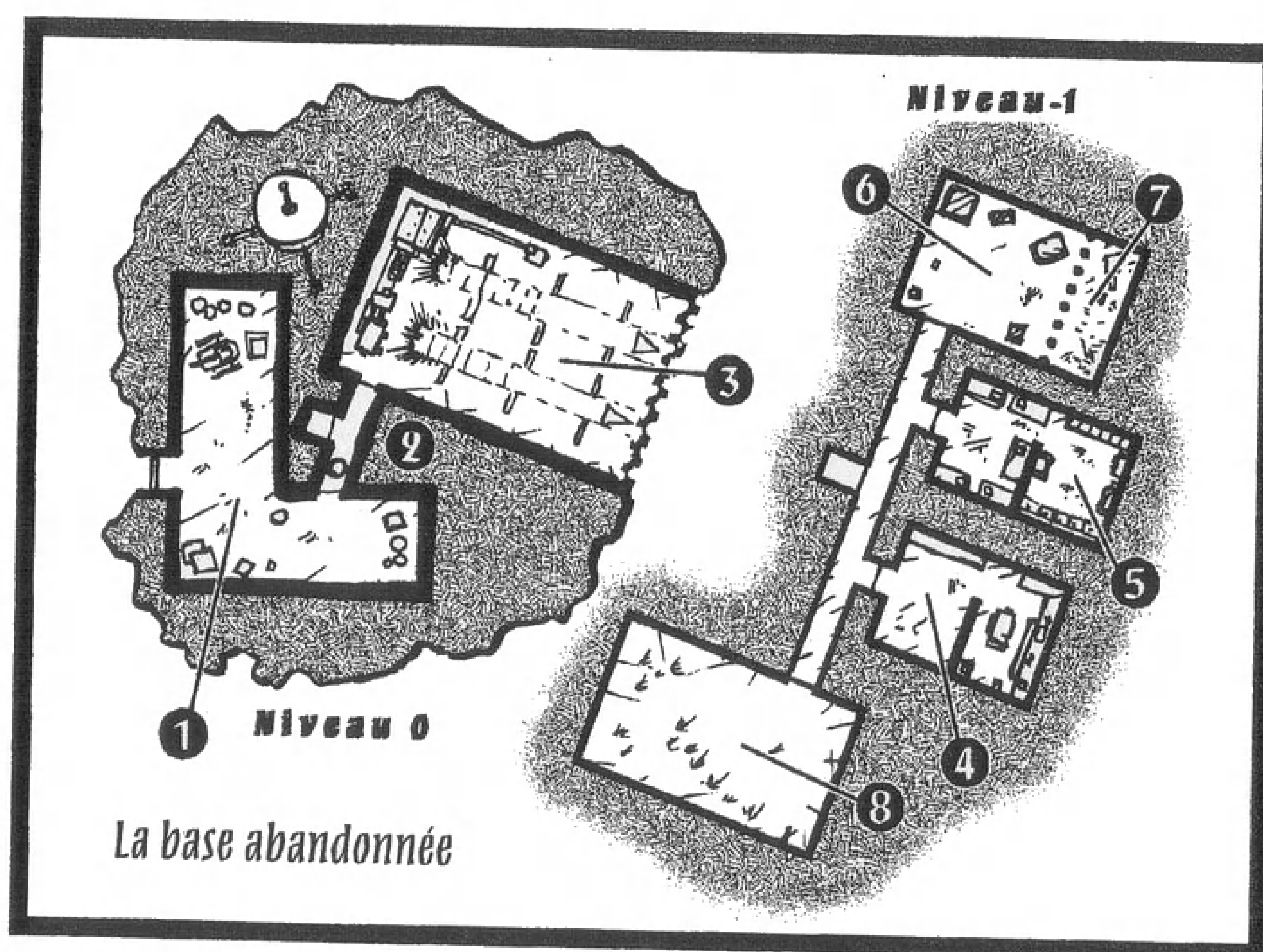
1 – Le hangar ne recèle que de vieux conteneurs aux contours menaçants, remplis de bonbonnes d'air. Une carcasse de landspeeder se découpe dans la pénombre.

2 – Le couloir menant à l'ascenseur est obstrué par un caisson blindé, cylindrique, d'1,20 m de haut. Le démontage du couvercle révèle un afficheur numérique entouré d'un tas de bidules électroniques et d'un fouillis de fils. Des chiffres commencent à défiler dessus au moment où les PJ s'approchent. La compétence de Démolition va leur permettre de comprendre que :

- Diff. 5 : Il y a deux détonateurs indépendants et il ne reste plus que cinq minutes avant l'explosion.
- Diff. 10 : Le conteneur est plein de détonite. Vu son volume, s'il explose, il ne restera rien à cent mètres à la ronde !
- Diff. 15 : En coupant les fils un à un, on devrait bien parvenir à désamorcer cette bombe.
- Diff. 20 : « C'est un schéma que je connais, sortez d'ici et dans deux minutes, je vous ramène 200 kg de détonite à l'œil. »

Il faudra faire un jet de Sécurité (diff. 15) pour désamorcer l'engin. A défaut, il est également possible de le jeter à l'extérieur (Levage diff. 20, action conjuguée à 4 maximum).

3 – Un générateur énorme remplit le fond de ce hangar. Une rampe de lancement (vide) occupe la plus grande partie de la salle. L'ascenseur, qui sert



La base abandonnée

Matériel pour Yaloris

L'Alliance leur fournira :
— Une navette corélienne banalisée (si besoin est).
— Une buse de soudure dissimulant un tronçonneur à plasma.
— Un générateur à plasma miniature camouflé en bonbonne d'oxygène.
— Un fonceur de compétition, dont les boosters sont remplis de pyrodétonite (à démonter avant la course).
— Des détonateurs manuels ou télécommandés.
— Des combinaisons ignifugées qui diminuent la signature infrarouge de leur porteur.
— Un ordinateur portable pouvant recevoir 15D d'information.

également de sas de décontamination, conduit au sous-sol.

Niveau -1

4 - Un atelier assez archaïque, avec un chariot à répulsion et des pièces électroniques dans des casiers.
5 – Des couchettes, des espaces de rangement pour des scaphandres, des sanitaires.
6 – Un laboratoire de robotique, comme en témoignent des pièces détachées pour un droïd de grande taille (Recherche diff. 5). On peut également y trouver deux caisses de matériel militaire impérial, avec notamment plusieurs BLAF 30 de Merr Sonn (mitrailleur blaster lourd), et des grenades à gaz CSPL 12 de Blastech. Plus intéressant, il y a plusieurs scandocs abîmés, au milieu d'un monceau de pièces détachées jetées au rebut. Il s'agit de fichiers techniques concernant un droïd modulaire, dont chacune des parties possédait un neurocortex et des minirépulseurs indépendants. Bref, une unité de combat discrète et terriblement efficace une fois assemblée.
7 – Une salle de contrôle occupée récemment. Les ordinateurs, en piteux état, jonchent le sol, mais des données sont récupérables dans certaines mémoires intactes. Leur transfert requiert un jet de Programmation (diff. 15). Elles concernent la mission du droïd. En phase finale, il doit s'introduire dans un lieu appelé « Krystaal Galhemion ». Son objectif est de « terminer » un haut dignitaire dont l'apparence est holoscannée dans un autre fichier. La date et l'heure locale de l'opération sont précisées.
8 – Une grande salle jonchée de débris. Le mur du fond garde les traces d'un impressionnant mitraillage blaster.

Une nouvelle mission

Les supérieurs des PJ seront très intéressés par tous ces renseignements. Après quelques heures de repos, les personnages sont convoqués une nouvelle fois. Maar Buril leur explique que le portrait de la cible du droïd assassin a été envoyé aux banques mémorielles de l'Alliance, qui l'ont identifié sans difficulté. L'engin a été programmé pour éliminer le Grand Moff Torbin, en plein centre de Yaloris, sa capitale sectorielle. Les services secrets rebelles précisent que Torbin est passionné par les courses de fonceurs et qu'il organise régulièrement des compétitions où figure la fine fleur des coureurs. Elles se déroulent au Stade de Cristal de Yaloris (en yalor : « Krystaal Galhemion »). Le droïd frappera le jour de la finale. Buril ajoute que les hauts responsables de l'Alliance ont décidé de profiter de l'occasion. Les préparatifs d'une opération sur Yaloris étaient déjà engagés, et les PJ viennent d'être désignés pour la mener à bien avant l'assassinat de Torbin. Il s'agit de faire main basse sur les dossiers conservés par le Grand Moff dans sa résidence fortifiée de Tombaal. Ceci fait, pour effacer toute trace de leur intervention, les personnages devront faire sauter le bâtiment avec des charges de pyrodétonite. Si la récupération s'avère impossible, la destruction des dossiers secrets de Tobrin sera considérée comme un succès.
Les autorités yalorannes contrôlent très étroitement les allées et venues des étrangers. Les PJ arriveront donc sur Yaloris sous prétexte de participer aux courses organisées par Torbin. Ils devront se faire éliminer avant les demi-finales, et contacter la branche locale de la Rébellion dans un bar nommé *La phase câblée*. Ils doivent trouver un certain Linker et lui donner le mot de passe : « La voix est cristalline. » Il se chargera du reste. Une fois l'objectif atteint, les PJ devront quitter la planète au plus tôt.

Préparatifs

Les PJ ont trois jours pour se former au pilotage et à la maintenance des fonceurs. Celui qui jouera le rôle du pilote de l'appareil gagne un bonus de +2 dans la compétence Répulseurs (après l'aventure, les effets de l'hypnopédie s'effaçant, il ne lui restera qu'un +1).
Yaloris est une planète à atmosphère standard éclairée par une étoile double (une géante rouge et une naine blanche). C'est la capitale d'un Grand Moff, mais aussi l'une des plus importantes productrices de cristaux à laser de toute la galaxie. Tous les reliefs sont constitués de cristaux géants et la majorité des édifices sont construits à l'aide des résidus cristallins des mines. La réverbération des deux soleils rend aveugles toutes les créatures pourvues d'organes de vision en environ dix heures. L'Empire contrôle étroitement la distribution des looproas, des larves verdâtres qui servent de lentilles filtrantes une fois posées sur l'œil (les contrôles des douanes sont particulièrement stricts pour les extraterrestres dépourvus d'organes de vision et les droïds). Les Yarols, les habitants originels, sont des sortes de chameaux-grenouilles, fidèles à Palpatine et à son régime.

ACTE II

COURSE CONTRE LA MONTRE À 600 KM/H

L'arrivée

Après une trentaine d'heures de vol hyperspatial sans histoire, le vaisseau des PJ approche de Yaloris. L'éclat aveuglant des deux soleils illumine une planète noirâtre avec de lugubres reflets rouges. Outre une station orbitale de défense de type Golan II, plusieurs destroyers stellaires sont en orbite autour de Yaloris. Des chasseurs TIE escortent le vaisseau vers l'astroport principal.
Après un contrôle douanier tatillon, un fonctionnaire impérial finit par leur souhaiter la bienvenue. Il leur fournit des plaques de cristal qui leur serviront de sauf-conduits à l'entrée du stade (rouge pour le pilote, verte pour les mécanos), puis les accompagne dans une salle lugubre, où on leur applique les Looproas sur les yeux. Il leur explique ensuite que les participants aux courses bénéficient d'une luxueuse résidence. Une barge et un chauffeur les attendent pour transporter hommes et matériel.

Bon séjour sur Yaloris !

La ville est impressionnante. Les bâtiments officiels et les sièges sociaux de multiplanétaires



Matériel pour le raid

Linker peut leur remettre :
— Un lance-grappin (50 m de corde).
— Un globe en cristal rempli d'acide (fragile, résiste seulement à 1D de dommages).
— Un scandoc contenant les codes d'accès du système de surveillance et de la sécurité incendie.

prestigieuses forment des tours éblouissantes qui défient la gravité. Sur les larges avenues (60 m), des dignitaires circulent en chaises antigrav ou dans de luxueux esquifs à répulsion. Il y a peu de droïds dans les rues et dans les chantiers. De temps en temps, les visiteurs croisent des esclaves, employés aux travaux de force. La plupart, commandés par signaux sonores, ont eu les yeux brûlés.
Donnez le sentiment aux PJ que dès que l'on s'éloigne des forces impériales et des Yarols, tout a tendance à être oppressant. Pourtant, d'habitude, la présence des soldats de l'Empire n'a pas grand-chose de réconfortant...
Le chauffeur propose de les déposer et d'entreposer leur matériel dans leur stand (s'il n'est pas accompagné, il fouillera leur matériel. Il a 3D + 1 en Recherche, et s'il fait 15 ou plus, il remarquera quelque chose).
La résidence est très confortable. A leur arrivée, les PJ doivent répondre à un épais questionnaire informatique. Au passage, ils peuvent consulter les dossiers des autres participants de la course. En dehors de la résidence, ils sont suivis par des agents du BSI (jet de Survie diff. 15 pour les détecter ou les semer).
Leurs chambres et le garage du fonceur sont sur écoute, mais il n'y a pas de caméras. Il en va de même pour tous les participants, et si certains tentent ou réussissent à neutraliser une écoute ou une filature, ils seront surveillés de plus près le lendemain (diff. 17 pour les semer).

En piste !

Les PJ sont arrivés deux jours avant le début de la compétition. Cela leur laisse un peu de temps pour prendre leurs marques et s'entraîner, s'ils le désirent. Le stade est une gigantesque structure de cristal aux formes torturées. Une foule énorme remplit les tribunes. Les moins riches suivent les courses à l'extérieur, sur des écrans holographiques géants. Le Grand Moff en personne préside la cérémonie d'ouverture sous la surveillance de nombreux agents du BSI. L'épreuve dure trois jours :

- Jour 1 au matin : Seizièmes de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés.
- Jour 1 après midi : Huitièmes de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés.
- Jour 2 : Quarts de finale, les 2 premiers sur 4 sont qualifiés, ainsi que les 2 meilleurs troisièmes.
- Jour 3 au matin : Demi-finale, le premier sur 3 est qualifié. Les perdants reçoivent 8 000 crédits.
- Jour 3 après midi : Finale, 3 concurrents (gain de 16 000 crédits pour les perdants et 50 000 pour le gagnant, en plus des diverses amnisties accordées par Torbin aux coureurs les plus brillants).

Le stade mesure 4 kilomètres de long pour 1 de large. La piste est pleine de virages vicieux, de ponts et de tunnels de cristal, de rétrécissements et autres obstacles. Le plus grand danger reste cependant les autres concurrents. Eux sont là pour gagner, et ils n'auront aucun scrupule à envoyer leurs adversaires dans le décor. Faites faire un jet de Répulseur par tour de piste au PJ qui a pris le rôle du pilote. La difficulté est de 10 au premier tour, et augmente petit à petit (15, puis 20, puis 25). Testez la compétence des autres pilotes, et comparez leurs résultats. Celui qui a fait la meilleure marge de réussite se retrouve en tête pour ce tour-ci. Chaque course dure six tours. C'est le pilote qui est resté en tête le plus longtemps qui l'emporte, pas celui qui franchit la ligne d'arrivée le premier !
Faites durer la compétition aussi longtemps que cela vous amusera, mais n'oubliez pas que les PJ doivent se faire éliminer avant les demi-finales.

A « La phase câblée »

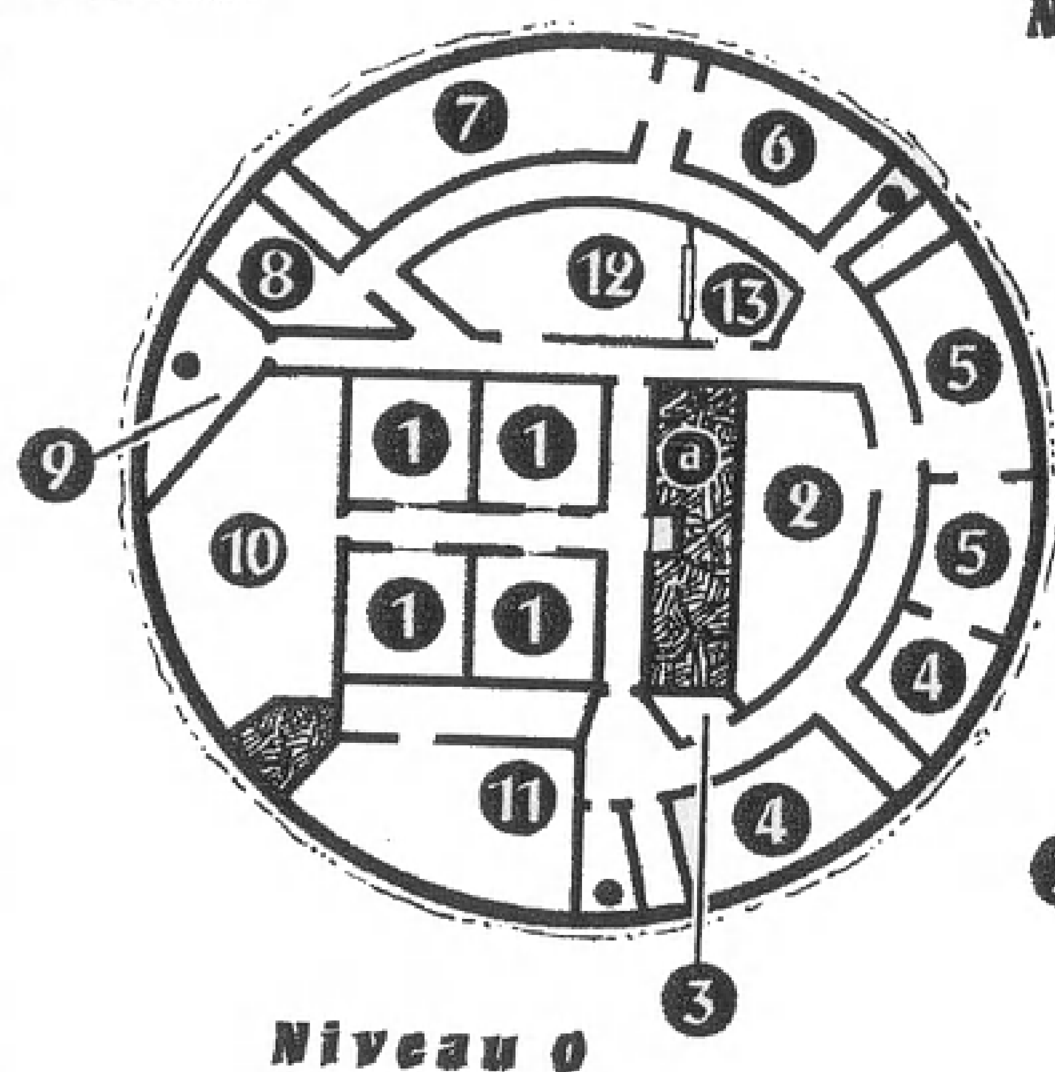
Une fois éliminés de la compétition, les PJ doivent rejoindre *La phase câblée* avec tout leur matériel, et en semant les trois agents qui les filent.
Le bar est sordide à souhait. Les consommateurs y sont encapuchonnés et les conversations sonnent comme de sourdes lamentations. Le barman, doté d'une solide mâchoire mécanique, indique aux PJ une table au fond de la salle.
Un extraterrestre à la peau huileuse et parsemée de pustules y est installé. Il écoute les PJ, puis les entraîne à l'extérieur par un sas dérobé. Il leur conseille d'une voix sifflante de s'assurer que personne ne les suit, puis s'enfonce dans un dédale de ruelles sordides, avant de descendre un escalier. Arrivés dans une cave, les PJ font face à deux humanoïdes aux visages dissimulés par des voiles épais, qui cherchent leurs mains à tâtons avant de les serrer chaleureusement. Linker et son collègue exercent la profession d'éboueurs, et font tellement partie du décor que les soldats impériaux ne les contrôlent même plus. Ils ont bien préparé l'opération : « Nous vous conduirons à proximité des fondations de Tombaal. Nous avons creusé une galerie aboutissant au puits énergétique qui alimente la résidence du Moff. Ses appartements et ceux de la garde sont regroupés sur une plate-forme reposant sur trois piliers monumentaux. Nous avons reprogrammé les caméras afin que l'escalade du pilier nord soit indétectable. En haut, vous découperez un passage dans une grille d'aération avec votre matériel et vous lancerez ce globe afin d'arrêter le ventilateur géant. L'acide qu'il contient rongera les câbles. Ensuite, il vous suffira de neutraliser l'équipe de réparation et de placer les charges de pyrodétonite dans les gaines d'aération. A notre connaissance, l'ascenseur privé du Grand Moff, menant au niveau supérieur, se trouve au bout du couloir central. Ensuite, nous ne savons pas... Que la Force vous accompagne ! »
Au moment où les PJ rentrent dans la barge à ordures de Linker, il ne reste plus que dix-huit heures avant la mort de Torbin et le bouclage de la planète par les forces impériales stationnées en orbite. La course contre la montre commence...

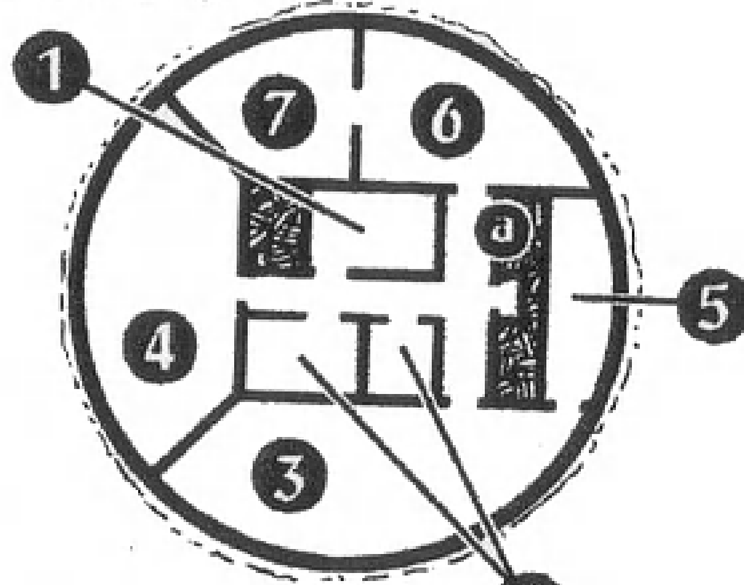
Tombaal

Après un voyage de deux heures, la barge à ordures de Linker arrive à quelques kilomètres de Tombaal. A partir de là, les PJ empruntent un égout visqueux (une heure de marche) et parviennent à une galerie étroite creusée dans la roche.
Au bout, les PJ sont aveuglés par l'éclat du tube de force en transpacier qui plonge dans les entrailles de Yaloris. 30 mètres plus haut, une passerelle fait le tour du puits. Les PJ y trouveront un conduit vertical parcouru par des câbles et des échelons, qui aboutit à une trappe de visite en plastacier (jet de Sécurité diff. 15 pour débrancher les alarmes, et un autre de diff. 15 pour l'ouvrir). Elle ouvre sur la plate-forme d'où partent les trois piliers soutenant Tombaal. Il suffit d'escalader le pilier nord et de suivre les instructions de Linker pour s'introduire dans la centrale d'aération. Le technicien n'est pas armé (Vigueur 2D + 2). Une échelle métallique mène au local technique du niveau 0.

Niveau 0

1 – Appartement des hôtes.
2 – Garde personnelle de Torbin (15 hommes).
3 – Capitaine de la garde de Torbin (équivalent des gardes de l'Empereur).
4 – Officiers des troupes régulières (5 soldats des troupes de choc +1D partout).







5 – Troupes régulières de Yalor (25 soldats des troupes de choc +2 partout).
6 – Logement des techniciens.
7 – Entrepôts.
8 – Local du contrôle aérien (4 soldats sans armure).
9 – Local technique.
10 – Espace détente.
11 – Local de surveillance vidéo (5 soldats, sans armure).
12 – Réfectoire.
13 – Cuisine.
Seul l'ascenseur central («a» sur le plan) mène au niveau supérieur. Une carte magnétique permet à Torbin (ou au capitaine de sa garde) de commander l'ouverture de la porte du niveau 1. Faute de carte, les PJ peuvent trafiquer un peu le système d'alerte anti-incendie (jet de Programmation diff. 15). On y trouve un code d'urgence qui ouvre toutes les portes à tous les niveaux...

Niveau 1

1 – Appartements du Grand Moff. La décoration est assez austère mais les matériaux utilisés sont extrêmement précieux.
2 – Appartements de la concubine de Torbin. Lanya est une humaine hargneuse et hautaine, dotée d'une grande beauté. Elle cache une vibrodague dans ses affaires (Armes blanches 4D, Vigueur 2D). En cas de coup dur, elle pourra éventuellement servir d'otage aux PJ.
3 – Collections. Des statues et des armes anciennes.
4 – Piscine. Flanquée d'une salle de repos en gravité zéro. Les suivantes de Lanya s'y prélassent.
5 – Bibliothèque. On y trouve des milliers de disques mémoriels, des parchemins et des «documents» beaucoup moins ordinaires : tablettes en cristal, ivoires gravés...
6 – Serre. Un paradis tropical regroupant des essences et des animaux exotiques. Un chemin pavé de carreaux devenant lumineux sous la pression du pied mène au bureau de Torbin.
7 – Bureau. L'accès du bureau est protégé par un sas sur le côté duquel se trouve un scanner rétinien. L'ensemble est en cristal et ni le tronçonneur à plasma, ni un laser ne peuvent l'entamer. Après avoir désactivé le détecteur de chaleur relié aux alarmes (jet de Sécurité diff. 12), il faut s'attaquer aux points d'ancrage du sas (Démolition diff. 25. L'écart entre le résultat du jet et la difficulté donne le nombre de quarts d'heure nécessaires à l'opération). A l'intérieur, un pupitre de commande permet de communiquer avec le reste du secteur galactique. On peut accéder par des consoles à la base de données du Grand Moff. Un système de mots-clefs, que Torbin est seul à comprendre, permet d'accéder aux différents dossiers. Les PJ sont condamnés à y piocher au hasard (voir l'encadré *Les dossiers de Torbin*).

Niveau 2

1 – Logement des pilotes (8 hommes).
2 – Logement des servants des batteries de lasers (10 hommes).
3 – Champ de force commandé par contrôle aérien.
4 – Coin cuisine.
5 – Hangar. Deux chasseurs TIE et deux navettes s'y trouvent, mais les PJ n'ont aucune chance d'atteindre l'astroport ou de quitter le système à bord de ces appareils. Ils seraient abattus par la chasse bien avant.

Retour à l'Alliance



Faites comprendre aux PJ, par l'intermédiaire de Linker qui les attend pour les déposer à la cité, qu'ils ont intérêt à repasser à la résidence des coureurs et à justifier leur escapade. Après quelques remontrances pour la forme, les agents du BSI retournent à leurs écrans pour suivre la finale de la course. A condition que l'assassinat n'ait pas encore eu lieu et que les PJ soient passés à la résidence, quitter le système ne pose pas de difficulté. Au retour, les personnages sont accueillis triomphalement au sein de la flotte rebelle. Maar Buril leur projette les images diffusées dans tout le secteur, représentant la tribune du Grand Moff Torbin mitraillée au blaster et touchée par des grenades dégageant des gaz verdâtres. Les services de propagande de la Rébellion transmettent déjà la nouvelle de l'assassinat du Grand Moff au reste de la galaxie. Le meilleur de l'affaire est que le droïd assassin a utilisé des armes produites par l'Empire...

Fin ouverte

Il serait intéressant de découvrir qui a pu réaliser une opération aussi ambitieuse. La Rébellion estimera probablement que cette mystérieuse organisation poursuit les mêmes buts qu'elle, même si ses méthodes sont quelque peu expéditives. Les pistes sont maigres. On pourrait, par exemple, penser aux Couteaux lumineux, un groupe extrémiste issu des services secrets d'Alderande (voir Casus Belli n°68).

Laurent Guinoiseau
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Les pilotes en course

Pour Star Wars

▶ Coureur standard

DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D, Esquive 4D
SAVOIR 2D + 1
MÉCANIQUE 3D
Répulseurs (fonceur) 4D + 1
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 3D
Résistance 4D
TECHNIQUE 2D + 2
Réparations 4D

▶ Mendrik (originaire de la Cité impériale)

Compétences importantes : Blaster 4D, Esquive 4D, Répulseurs (fonceurs) 6D, Résistance 4D + 1.
Description : Éclaireur impérial. Visage taillé à la serpe, yeux perçants, il est le prototype du militaire endurci.

▶ Ackford (originaire de Tatooine)

Compétences importantes : Toutes celles de Dextérité à 5D, Répulseurs (fonceur) 6D + 2, Résistance 5D, Réparation 5D.
Description : Ce colosse noir, barbu et balafré est une légende vivante dans le milieu des courses. Il était recherché dans dix-huit systèmes avant d'être amnistié par Torbin (il a remporté le championnat précédent).

▶ Wogar (originaire de Sullust)

Compétences importantes : Toutes celles de Dextérité à 3D, Répulseurs (fonceurs) 7D, Résistance 4D, Réparations 5D.
Description : Ce Sullustan est l'un des pilotes les plus réputés de la Bordure extérieure. Il esquive toutes les difficultés pied au plancher.

Les dossiers de Torbin

Lancez 3 dés et consultez la table suivante.
Le code entre parenthèses indique la taille du dossier.
L'ordinateur des PJ ne peut stocker que 15D d'informations, mais ils peuvent parfaitement refuser de copier un fichier qui ne leur semble pas intéressant...
3 : Une partie des plans des croiseurs d'interdiction (3D).
4 : Les organigrammes des services du BSI dans ce secteur (4D).
5 : Des fiches techniques rescensant les défauts des écrans des destroyers impériaux (4D).
6 : Des rapports sur les réseaux des services secrets de la Rébellion (5D).
7 : La liste des dernières promotions au sein de la marine impériale (4D).
8 : Des comptes rendus de la bataille de Tanenauser, l'un des mondes-refuges de la Rébellion (2D).
9 : Des dossiers compromettants sur les conseillers de Torbin (6D).
10 : Des rapports sur les émeutes d'Akkadin (1D).
11 : Des demandes de remises de décorations (2D).
12 : Un classement des plus grands pilotes de fonceur (1D).
13 : Un dossier sur Yan Solo (2D).
14 : Un dossier sur Leia Organa (2D).
15 : Des projets d'aménagement de Tombaal (3D).
16 : Un calendrier des exécutions capitales (2D).
17 : L'inventaire complet de la flotte sectorielle impériale (7D).
18 : Les trajets utilisés pour convoyer les cristaux géants servant à la fabrication des batteries de turbolasers (6D).